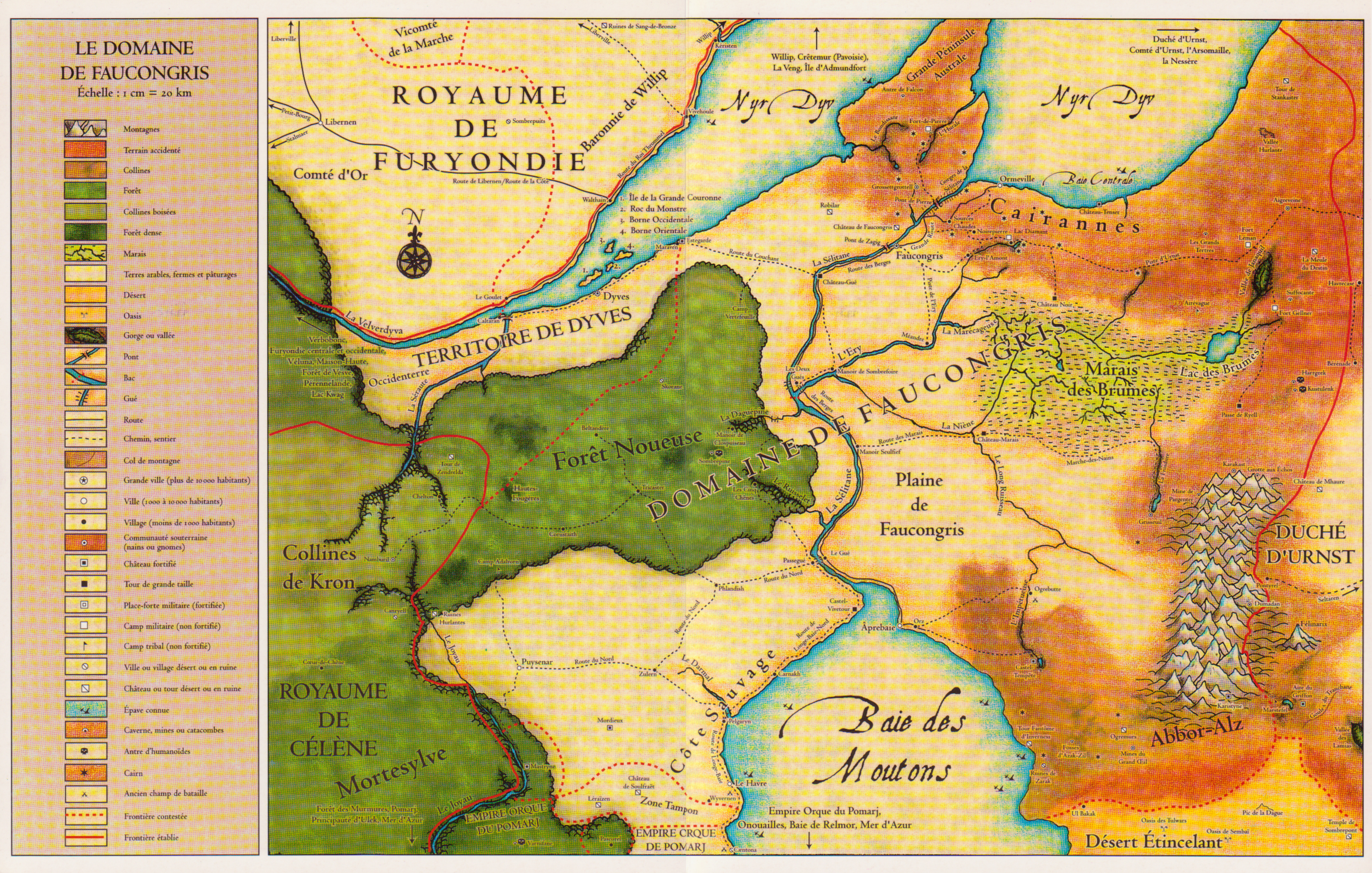
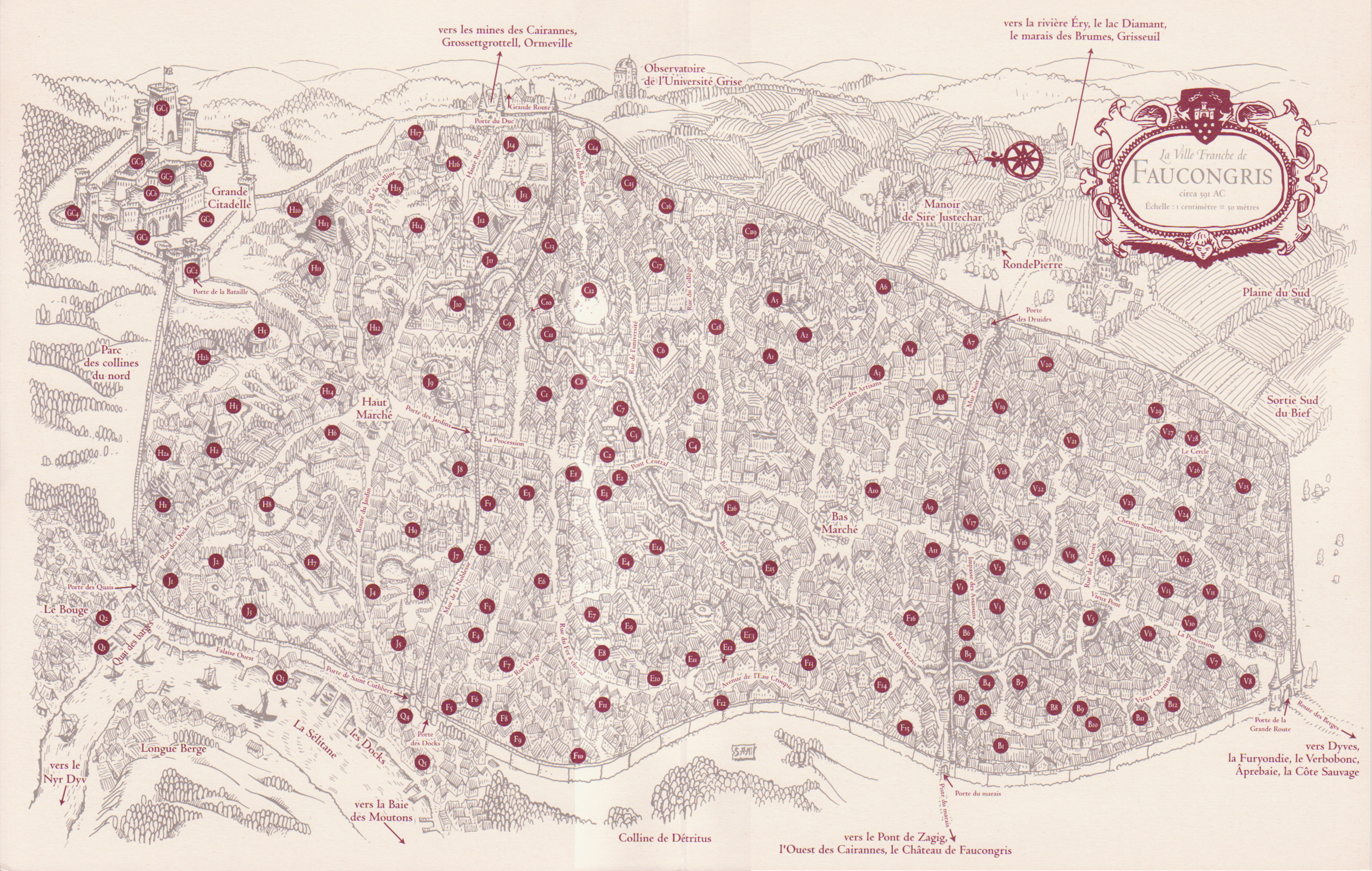


LE DOMAINE DE FAUCONGRIS
Échelle : 1 cm = 20 km
Montagnes
Terrain accidenté
Collines
Forêt
Collines boisées
Forêt dense
Marais
Terres arables, fermes et pâturages
Désert
Oasis
Gorge ou vallée
Pont
Bac
Gué
Route
Chemin, sentier
Col de montagne
Grande ville (plus de 10 000 habitants)
Ville (1000 à 10 000 habitants)
Village (moins de 1000 habitants)
Communauté souterraine (nains ou gnomes)
Château fortifié
Tour de grande taille
Place-forte militaire (fortifiée)
Camp militaire (non fortifié)
Camp tribal (non fortifié)
Ville ou village désert ou en ruine
Château ou tour désert ou en ruine
Épave connue
Caverne, mines ou catacombes
Antre d'humanoïdes
Cairn
Ancien champ de bataille
Frontière contestée
Frontière établie
Vicomté de la Marche
ROYAUME DE FURYONDIE
Baronnie de Willip
Comté d'Or
Willip, Crêtemur (Pavoisie), La Veng, Île d'Admundfort
Nyr Dyv
Grande Péninsule Australe
Duché d'Urnst, Comté d'Urnst, l'Arsomaille, la Nessère
Baie Centrale
Cairannes
1. Île de la Grande Couronne
2. Roc du Monstre
3. Borne Occidentale
4. Borne Orientale
La Velverdyva
Dyves
TERRITOIRE DE DYVES
Occidenterre
Verbobonc, Furyondie centrale et occidentale, Véluna, Maison-Haute, Forêt de Vesve, Pérennelande, Lac Kwag
Faucongris
La Sélitane
L'Ery
La Marécageuse
DOMAINE DE FAUCONGRIS
Marais des Brumes
Lac des Brumes
Forêt Noueuse
Plaine de Faucongris
Collines de Kron
ROYAUME DE CÉLÈNE
Mortesylve
Côte Sauvage
Baie des Moutons
Abbor-Alz
DUCHÉ D'URNST
Zone Tampon
EMPIRE ORQUE DU POMARJ
Forêt des Murmures, Pomarj, Principauté d'Ulek, Mer d'Azur
Empire Orque du Pomarj, Onouailles, Baie de Relmor, Mer d'Azur
Désert Étincelant



vers les mines des Cairannes,
Grossettgrottell, Ormeville
Observatoire
de l'Université Grise
vers la rivière Éry, le lac Diamant,
le marais des Brumes, Grisseuil
La Ville Franche de
FAUCONGRIS
circa 591 AC
Échelle : 1 centimètre = 50 mètres
Porte du Duc
Grande Route
Grande Citadelle
Porte de la Bataille
Manoir
de Sire Justechar
RondePierre
Plaine du Sud
Porte des Druides
Parc des collines du nord
Haut Marché
Porte des Jardins
La Procession
Pont Central
Avenue des Artisans
Mur Noir
Sortie Sud du Bief
Le Cercle
Bas Marché
Chemin Sombre
Porte des Quais
Le Bouge
Quai des barges
Falaise Ouest
Porte de Saint Cuthbert
Rue Vierge
Avenue de l'Eau Croupie
Vieux Pont
Vieux Chemin
La Procession
La Sélitane
les Docks
Porte des Docks
Longue Berge
vers le Nyr Dyv
vers la Baie des Moutons
Colline de Détritus
Porte du marais
vers le Pont de Zagig,
l'Ouest des Cairannes, le Château de Faucongris
Porte de la Grande Route
Route des Berges
vers Dyves,
la Furyondie, le Verbobonc,
Âprebaie, la Côte Sauvage

Advanced
Dungeons&Dragons



Accessoire de jeu

L'Aventure Commence

Crédits

Conception : Roger E. "The Dretch" Moore
Assistants de recherche : Merci à Blake Mobley et à Timothy B. Brown pour leur carte du supplément WGR1 *Greyhawk Ruins,* à Carl Sargent pour les cartes de Puysenar et du Havre, du supplément *From the Ashes*, et, comme toujours, à Erik Mona pour ses notes et ses conseils. Et, bien entendu, à Keldreth.
Éditeur : Anne Brown
Coordinateur du projet : Harold Johnson et Lisa Stevens
Direction : Harrold "Slave Lord" Johnson et Lisa "Queen of the Spiders" Stevens
Illustration de couverture : Tony Szczudlo
Illustrations intérieures : David A. Roach et Sam Wood
Cartographie : Sam Wood
Direction artistique : Ellen Buck
Maquette : Larry Weiner
Composition : Eric Haddock
TSR, Inc. autorise la reproduction de ces cartes pour un usage personnel.

Toutes les cartes de ce livret ont la même échelle. Elles donnent des détails sur l'aspect et la disposition générale des endroits les plus importants autour du domaine de Faucongris. Seules les cartes de surface sont présentées ; le MJ, dans la plupart des cas, peut développer ses propres donjons souterrains.

ENVIRONS DU CHATEAU DE FAUCONGRIS

(*Couverture intérieure du supplément*) Le célèbre château de Faucongris est situé au pied des Cairannes, à neuf kilomètres au nord de la cité de Faucongris, à l'ouest de la Sélitane. Une étroite route pavée part de ces ruines vers le sud, jusqu'à la Sélitane, pour rejoindre le Pont de Zagig, une imposante structure de pierre qui, comme le château, a été construite par Zagig Yragerne, il y a environ 250 ans, quand il était Seigneur Bailli de Faucongris. Près du château, le long de la route, on trouve la statue noire d'un faucon.

Bien que l'histoire générale du château soit connue de la population de la ville, peu de gens savent ce qui se passe dans ces ruines. Ces vingt dernières années, des aventuriers y ont été attirés par de nouvelles découvertes, mais peu en sont revenus. Certaines rumeurs affirment que le château compterait plus d'une douzaine de niveaux et bien d'autres salles et secteurs que l'on peut atteindre grâce à des tunnels secrets. Il est possible que ces ruines soient hantées par des monstres intelligents mais personne n'en est certain.

Source : WGR1 *Greyhawk Ruins*

ENVIRONS DU CHÂTEAU DE MHAURE

(*Couverture intérieure du supplément*) Découvertes il y a des siècles par un clan suellois qui avait colonisé l'ouest d'Urnst, les terres entourant le château de Mhaure sont restées à l'écart des autres immigrants qui ont implanté leur culture dans la région. Toute la zone est couverte de ronces et de taillis ; il est difficile de s'y déplacer, sauf en empruntant une petite piste presque disparue. Le château comporte un mur circulaire, plusieurs bâtiments de pierre, d'autres bâtiments le long du mur extérieur et un fort s'élevant au centre.

À environ 1,5 kilomètre au nord des ruines, il y a une entrée souterraine. Elle mène à une longue rampe d'environ 700 mètres de long, conduisant, à l'est, vers la légendaire Porte que l'on ne peut ouvrir. La porte fut découverte par Mordenkainen et Bigby. Au nord-est du château, se trouve un monticule sur lequel est érigée une petite structure entourée de remparts, où s'écoule une rivière formant un bassin. La piste qui passe à côté du château et qui se dirige vers les collines est bordée de chaumières dont il ne reste plus que les fondations de pierre.

Les ruines du château de Mhaure ont servi de refuge à de nombreux bandits, humanoïdes, voleurs, hors-la-loi, lépreux et bien d'autres encore, au fil des siècles. De récentes rumeurs, provenant d'aventuriers qui se sont rendus dans le secteur, parlent de la découverte de deux nouveaux complexes souterrains, mais leur localisation reste un secret. On n'en sait guère plus. Plusieurs groupes venus du domaine de Faucongris et du duché d'Urnst y ont disparu ces deux dernières années et l'on pense qu'une nouvelle source de danger se serait installée ici.

Sources : WG5 *Mordenkainen's Fantastic Adventure*; *From the Ashes Campaign Book* page 30.

VILLE DE PUYSENAR

(*Page 6*) La plus septentrionale des grandes villes de la Côte Sauvage, Puysenar, est un point de départ connu des expéditions d'aventuriers vers les tours en ruine et les villes désertées, à l'est des collines de Kron et de la Mortesylve. La Milice de Faucongris de Puysenar chasse les bandits de passage des plaines et les infiltrations d'humanoïdes venus de l'empire orque du Pomarj. On dit que la Mortesylve abriterait de nombreuses ruines suelloises ayant plusieurs siècles. Certains vestiges sont à l'ouest de la rivière le Joyau, sur le territoire de Célène, dont les autorités n'apprécient pas l'incursion des mercenaires humains et des pilleurs de tombes.

Puysenar est une très vieille ville construite sur ses propres ruines. D'anciens cimetières, des caves et des tunnels sont découverts en ville, chaque fois qu'on creuse à plus de 3 mètres de profondeur. Certains croient que, si l'on creuse

Dépôt légal Janvier 2000 - ISBN : 2-7408-0218-8 - F9577

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Venez nous rejoindre sur le web : www. tsr. com

Visitez notre site web : www. descartes-editeur. com



trop, cela risque de provoquer la colère des anciens habitants de la ville, particulièrement de certains des puissants guerriers morts-vivants enterrés il y a bien longtemps.
Source : *From the Ashes Campaign Book*, pages 50-53.

VILLE DU HAVRE

(*Page 6*) Le Havre, qui avait autrefois la réputation d'être sûre, est devenue une véritable forteresse et le centre d'une importante activité militaire. Contrairement à la ville de Puysenar, construite en bois, Le Havre compte de nombreux édifices en pierre et la plupart de ses structures ont des siècles. Une importante bataille a eu lieu au sud de la ville, en 589 AC, contre une armée de gobelins, mais l'assaut fut repoussé, grâce à l'utilisation de pièges, de magie destructrice et d'archers expérimentés, avant que l'armée atteigne ses murs. Les champs entourant le Havre sont encore jonchés d'armes rouillées, de morceaux d'armures et d'ossements ; c'est devenu l'aire de jeu favorite des enfants.
L'atmosphère en ville est légèrement paranoïaque et agressive, et les rumeurs s'y propagent en quelques minutes. "L'aventure", ici, consiste généralement à organiser des raids sur la Zone Neutre ou même sur la frontière nord de l'Empire orque, pour y repérer toute activité militaire et y piller des villages en ruine. Le château de Soulfraët et celui de Léraïzen sont des objectifs fréquents, mais, récemment, certains aventuriers ont commencé à explorer la ville de Phax où des centaines d'orques, de gobelins, de gobelours, d'ogres et d'autres humanoïdes ont dressé leurs campements. Si une attaque est organisée contre Le Havre, elle peut venir de Phax. Les réfugiés de Phax espèrent encore pouvoir retourner chez eux, mais cet espoir s'amenuise.
Sources : *Scourge of the Slavelords*, pages 8-11 ; *From the Ashes Campaign Book*, pages 50-52.

VILLE D'ORMEVILLE

(*Page 7*) Ormeville n'est pas une destination privilégiée par les aventuriers. C'est une paisible ville de petites-gens, sur les rives du Nyr Dyv, et la plus grande communauté de demi-humains dans le domaine de Faucongris. C'est une ville très sûre. Cependant, par le passé, elle a été victime de raids de bandits et de monstres du Nyr Dyv, qui arrivent quelquefois à pénétrer dans la profonde Baie Centrale.
Les petites-gens qui vivent ici peuvent avoir entendu parler de tertres et de ruines que personne n'a encore découverts, au sud et à l'est des collines. Ils parlent peu, certainement parce qu'ils craignent davantage les dommages et les troubles sociaux qu'engendrerait l'afflux de chasseurs de trésors, que les créatures qui se terrent sous ces anciennes ruines (que les petites-gens n'importunent jamais). Les pêcheurs, par contre, sont plus qu'heureux d'indiquer les épaves dans la Baie Centrale (certaines peuvent être aperçues de la surface). La plupart sont petites, mais un notable a indiqué autrefois, qu'au début du siècle, un navire propulsé par magie avait coulé à 10 lieues au nord-nord-est de Château-Tenser.
Sources : *City of Greyhawk : Gem of the Flanaes*, page 21 ; *From the Ashes Campaign Book*, pages 22,25.

VILLE D'ÂPREBAIE

(*Page 7*) Le port d'Âprebaie, aux eaux profondes, est depuis longtemps un bastion de chasseurs de trésors, d'explorateurs de tertres, de mercenaires et d'aventuriers du fait qu'il se trouve au nord-ouest de nombreux donjons et ruines de l'ouest des Abbor-Alz. Les Marins de Combat d'Âprebaie patrouillent dans la baie des Moutons pour combattre les pirates, tandis que les Montagnards de Faucongris surveillent les collines et les montagnes de l'est, à la recherche de bandits et d'humanoïdes qui s'attaquent aux fermes et aux villages du coin. Les troupes sont toujours en alerte, se méfiant des raids des forces fidèles au traître Rary l'archimage, à partir du Désert Étincelant.
Les aventuriers d'Âprebaie affirment connaître une centaine de ruines intéressantes à piller, dans les Abbor-Alz, et ils n'exagèrent pas beaucoup. Pour l'heure, beaucoup se consacrent à la recherche du Cairn des Étoiles perdu (le cinquième), mais il y a plus de ruines à découvrir que d'aventuriers pour les explorer toutes. Il existe un accord tacite entre les aventuriers, qui s'entraident en cas de besoin, en raison du danger extrême de cette région. Il est rare que des groupes ne respectent pas cet accord.
Sources : *City of Greyhawk : Gem of the Flanaes*, page 33 ; *From the Ashes Campaign Book*, page 17.

FORTERESSE DE GRISSEUIL

(*Page 8*) Grisseuil est une très ancienne forteresse naine, mais elle n'est pas très grande. Peu d'aventuriers s'y rendent, mais la plupart des explorateurs nains du domaine de Faucongris en sont originaires. Le lac limpide et froid de Grisseuil n'abrite aucun monstre et les collines avoisinantes sont bien surveillées. Les nains de Grisseuil font souvent l'aller et retour entre leur royaume souterrain et Faucongris, c'est ce qui les rend robustes. Les commerçants, les mercenaires et tous ceux qui veulent vendre des produits ou des services empruntent la Marche-des-Nains, une piste allant de Grisseuil à Château-Marais, puis se rendent au manoir Seulfief avant de continuer vers le nord, jusqu'à la cité (un voyage de 420 kilomètres, à pied). La Marche-des-Nains est proche de la frontière sud du marais des Brumes, ce voyage est donc dangereux. Il est toujours entrepris comme s'il s'agissait d'une expédition militaire fortement armée ; les voyageurs portent tous des armures. Les nains de Grisseuil sont de bons chasseurs et de nombreux adultes se rendent à Faucongris une ou deux fois tous les dix ans.
Sources : *City of Greyhawk : Gem of the Flanaess*, pages 26-27 ; *From the Ashes Campaign Book*, pages 25-26 ; WG5 *Mordenkainen's Fantastic Adventure*.

FORTERESSE DE KARAKAST

(*Page 8*) Les nains de la colline-forteresse de Karakast ne voyagent pas aussi loin ou aussi souvent que ceux de Grisseuil, mais ils combattent plus que leurs cousins. Dans la région, on trouve plusieurs complexes de cavernes, dont certaines sont infestées de monstres, et des pillards humanoïdes descendent souvent des Abbor-Alz, une ou deux fois par an. Pire, en 590 AC, une expédition militaire du duché d'Urnst, situé à l'est, contraignit des bandits à se réfugier dans les collines. Enfin, des orques du royaume caché d'Harrgrek Kukulend, au nord, peuvent se rendre dans la région pour piller ou explorer les environs. Les Abbor-Alz sont réputées pour abriter d'énormes créatures volantes, comme des oiseaux-rocs, des wivernes, des griffons et quelques dragons ; toutes ces créatures chassent les nains quand ils sont à l'extérieur. Ces derniers, en revanche, se rendent souvent dans les montagnes, à la recherche des nids et des œufs de ces créatures. À l'instar de Grisseuil, Karakast est reliée à un complexe de cavernes, mais celles de Karakast

sont, dit-on, beaucoup plus étendues et s'enfoncent beaucoup plus profondément. Leur exploration est laborieuse et dangereuse, l'endroit étant infesté de monstruosités, comme des skulks, des xorns, des limons, des morts-vivants, etc. Les nains n'autorisent les étrangers à accéder aux cavernes les plus profondes que dans certaines circonstances exceptionnelles. Dans le passé, une grande bataille souterraine a eu lieu à Karakast, dont il ne reste aujourd'hui que des décombres et des ossements.
Source : *From the Ashes Campaign Book*, page 26-27.

MINES DU LAC DIAMANT

(*Page 9*) La plus petite et la plus éloignée colonie minière de Faucongris, Lac Diamant, est un village construit sur les berges du bassin. Il est constitué de maisons en bois et d'un énorme blockhaus de pierre. Les eaux du Lac Diamant sont boueuses, en raison des travaux d'excavation et de traitement des minerais. Le problème majeur auquel doivent faire face ses habitants est le banditisme. Des brigands s'attaquent aux convois de minerai en route pour Faucongris.
Certains mineurs au repos, des montagnards amateurs et des aventuriers novices ont découvert qu'un autre danger se cachait dans les collines. De l'autre côté du Lac Diamant, se trouvent deux anciens cairns, le premier au nord-est, le second au sud-ouest. Tous deux ont été pillés il y a bien longtemps, mais ils sont encore de grande taille et impressionnants pour celui qui les découvre. La plupart des mineurs pensent qu'il y a d'autres cairns dans la région, mais les explorateurs n'ont découvert que quelques tanières de monstres (particulièrement un nid de cockatrices en 587 AC). Plusieurs mineurs et aventuriers ont disparu sans laisser la moindre trace, en 590 AC, alors qu'ils recherchaient des cairns au sud du lac.
Sources : *City of Greyhawk : Gem of the Flanaess*, pages 22-23 ; *From the Ashes Campaign Book*, pages 24, 27.

GROSSETTGROTTELL

(*Page 9*) La plus grande forteresse gnome du domaine de Faucongris est une des communautés les plus tranquilles de la région. Des troupeaux de chèvres sont laissés en liberté dans les collines parsemées d'arbres ; partout ailleurs, on ne trouve que des ronces, des petits bosquets et une végétation dense. Les chèvres sont domestiquées et ne quittent pas le secteur. On s'occupe bien d'elles et on les nourrit bien. Des petits villages souterrains sont disséminés dans les collines.
La Mine Profonde, sous Grossettgrottell (elle n'est pas indiquée sur la carte) pose un véritable problème aux habitants de la région. Les gnomes qui y travaillent sont très souvent victimes d'accidents et frappés de folie (bien plus en tout cas que dans les autres mines du coin). On pense qu'une présence maléfique serait enterrée quelque part à proximité et les gnomes n'ont pas tenté de résoudre le problème.
Quelques gnomes de cette région deviennent des aventuriers et se rendent au nord par plusieurs pistes, vers les collines de la Grande Péninsule Australe, qui est presque totalement inexplorée par les humains. On peut y découvrir d'anciens cairns, des tanières de monstres, d'étranges structures de pierre et bien d'autres choses.
Sources : *City of Greyhawk : Gem of the Flanaess*, pages 17, 20-21 ; *From the Ashes Campaign Book*, page 26.

RUINES DE CÆNTONA

(*Page 10*) C'était autrefois une communauté prospère de pêcheurs, mais Cæntona a été envahie par une armée d'orques, en 584 AC, et transformée en forteresse humanoïde avant d'être presque rasée, en 590 AC, par la Milice de Faucongris stationnée au Havre. Sa palissade et ses tours de bois ont été sérieusement endommagées, mais elles ont été renforcées par un mur de terre qui a empêché l'armée de la ville d'entrer dans la place forte. On pense qu'il y aurait, sous la ville en ruine, un réseau de tunnels souterrains creusés par les orques. Seuls quelques bâtiments de pierre ont survécu à l'attaque et les rues de la ville sont couvertes de gravats. Les trois pontons de pierre sont intacts ; les carcasses de trois navires de transport gisent à quelque distance de la côte, leurs mâts émergeant encore de la surface des flots.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, pages 57-58.

VILLE DE PHAX

(*Page 10*) Phax était autrefois un port maritime comparable à Âprebaie et Le Havre, mais il fut abandonné en 584 AC, à l'approche de l'armée humanoïde de Turrosh Mak. Ses habitants fuirent au nord, vers d'autres villes. La ville a grandement souffert sous la direction de ses nouveaux maîtres, de nombreux bâtiments ont été brûlés et tout ce qui avait de la valeur a été pillé. Des campements humanoïdes sont installés tout autour des murs de la ville. Les docks ont été détruits par les attaques des Marins de Combat d'Âprebaie et celles de mercenaires pour éviter que les orques, ou d'autres, s'en servent pour la piraterie. Phax fait partie de l'Empire orque, mais des rumeurs concernant des trésors et de la magie oubliés attirent tout de même des aventuriers.

RUINES DE SKORANE

(*Page 11*) Skorane était autrefois une communauté druidique de la Forêt Noueuse, mais elle fut ravagée par une épidémie, au début du printemps 583 AC. On dit qu'il y aurait aujourd'hui des morts-vivants revenus hanter les lieux, bien que des aventuriers aient assuré que la région avait été "nettoyée". Les bois aux alentours abriteraient les ruines d'un temple maléfique ou un donjon ; on n'en sait pas plus à ce sujet.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 48.

RUINES DE CANRYELL

(*Page 11*) Canryell a été abandonnée il y a plus d'un siècle, pour une raison inconnue mais certainement pas dramatique. On recherche souvent les ruines de ce village pour le puits magique qui s'y trouve. Il aurait des pouvoirs dont certains seraient nuisibles. Un vieux poème à propos de Canryell mentionne un événement appelé le "Flétrissement", mais il n'est pas expliqué. On a aperçu des humanoïdes dans la région, qui viennent certainement de l'Empire orque pour effectuer des raids contre Célène et la Forêt Noueuse. Des elfes sylvestres se rendent souvent ici, certains ayant la réputation d'être des maîtres magiciens, mais ce qui les attire à Canryell demeure un mystère.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 48.





LES GRANDS TERTRES

(*Page 12*) Les Grands Tertres des Cairannes constituent un site funéraire parmi tant d'autres. On dit qu'ici, les seigneurs des géants furent mis en terre après avoir succombé face à des "envahisseurs" humains (certainement des Suellois), il y a des siècles. On trouve souvent des géants des collines qui défendent leur terre sacrée avec férocité. Un instrument, ou un effet magique particulièrement puissant, permet à certains objets géants d'être enchantés pendant un court moment, semant le désastre chez les agresseurs et les pilleurs de tombes imprudents. Une rumeur fait état d'une puissante malédiction qui s'abattrait sur ceux qui voleraient les trésors des Grands Tertres.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 29.

RUINES DE LA VALLÉE DE JANAQUIL

(*Page 12*) On considère souvent cette vallée comme un endroit tranquille mais elle a ses particularités, telles les Neuf Tours qui se dressent près de la rivière de la Haute Neen. Les tours sont petites, vides et très anciennes; de la magie en émane. On ignore qui les a construites et pourquoi. La région est sujette à des inondations et il arrive que seules deux tours percent encore la surface des flots. Près de ces tours, se trouve une caverne qui était autrefois la tanière de harpies.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 26.

PIC DE LA DAGUE

(*Page 13*) Le Pic de la Dague est une anomalie. C'est une petite montagne au milieu du Désert Étincelant. Tous les alentours sont couverts de débris de rochers. Les nomades du désert s'en servent pour se repérer puisqu'on peut l'apercevoir à des kilomètres à la ronde. Percé d'un long et profond réseau de tunnels, le pic sert de tanière à un dragon bleu délogé des Tertres Désolés en 463 AC. Le dragon a élargi ces galeries, creusées par des monstres aujourd'hui disparus, et passe le plus clair de son temps à y dormir. Il ne possède pas un gros trésor, hormis quelques puissantes armes et des objets magiques parmi ses quelques pièces d'or et d'argent. Cependant, il sait que les tunnels du Pic étaient autrefois utilisés par les nomades du désert comme catacombes et qu'on peut y trouver des objets singuliers mais aussi certains gardiens étranges. Le dragon est un lanceur de sorts expérimenté et il est très intelligent. Il refuse de parler avec quiconque, sauf si on l'appelle par son véritable nom à la première rencontre. Il était appelé Volintakulus dans les légendes du Stérich et du Geoff, mais ce n'est pas son vrai nom.
Sources : WGR3 *Rary the traitor*, page 23.

RUINES DU TEMPLE DE SOMBREPONT

(*Page 13*) Le temple de Sombrepont n'a pas de pont à proprement parler; ce nom vient d'une légende affirmant que ce temple était un pont vers "des ténèbres au-delà de tout ce que l'on peut imaginer". Entouré par un muret souvent recouvert par des dunes de sable, Sombrepont a presque la taille d'une ville. Ses murs n'abritent aucune forme de vie naturelle et peu de sable, malgré les tempêtes. La pierre noire utilisée pour construire le temple n'est que très peu abîmée par le temps, bien qu'il ait certainement plus de mille ans. Les murs extérieurs et les colonnes du temple central sont couverts de signes d'un alphabet inconnu; ces inscriptions sont magiques. Les lire est réputé dangereux. Quelques aventuriers qui sont venus ici affirment que ces ruines sont aussi froides que le désert est chaud et qu'on peut y entendre des sons qui n'ont pas leur place dans un monde mortel. Aucun de ceux qui sont entrés dans le temple central n'en est ressorti.
Sources : WGR3 *Rary the Traitor*, page 29.

RUINES D'OGREMURS

(*Page 14*) Les nombreux monolithes de granit d'Ogremurs sont très anciens et remontent peut-être à la préhistoire flanna, mais ce n'est pas certain. Peu d'aventuriers ont exploré ces structures puisqu'elles ne promettent, apparemment, aucune source de trésors. De plus, cette région est habitée par de nombreuses tribus d'ogres mangeurs d'hommes, dont les tanières sont situées dans de profondes cavernes. On évite la région à l'époque où des centaines d'ogres se rassemblent pour une raison inconnue; on pourrait sûrement en apprendre beaucoup au cours de cette période durant laquelle une magie très étrange est utilisée. Certains monolithes sont des arches triangulaires ou des passages d'où émane une puissante magie.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 36.

RUINES DU VALLON DES LAMIAS

(*Page 14*) Pendant des décennies, plusieurs ruines ont été découvertes dans le Vallon des Lamias, mais la plupart des tentatives d'exploration ont été dissuadées par les dangers de cette région. La majorité des groupes d'aventuriers vient du duché d'Urnst qui, officiellement, contrôle cette contrée. Les ruines indiquées sur la carte sont celles d'un château et d'une ziggourat récente sur un terrain marécageux. Le vieux fort a été visité il y a des dizaines d'années et l'on dit que, en dessous, s'étendraient d'importants réseaux de tunnels. L'aspect des ruines évoque une construction suelloise remontant, peut-être, à la colonisation d'Urnst. On dit que la ziggourat est magique et gardée par des êtres non-vivants. La région est truffée de monstres reptiliens.

Cette région est inondée quand il pleut beaucoup et seul le sommet de la ziggourat émerge de la surface de l'eau. Un lointain cousin du duc Karll d'Urnst y a disparu au cours d'une expédition, il y a une dizaine d'années; depuis, aucun groupe d'aventuriers ne s'y est rendu.
Sources : *From the Ashes Campaign Book*, page 37.

RUINES DE ZARAK

(*Page 15*) En 520 AC, une coalition de clans nains recherchant les débris d'un météore établirent un "port" dans les Abbor-Alz, pour servir de quartier général à leurs expéditions. Ce "port", Zarak, devint rapidement le centre d'exploitation du cratère du météore, quand les nains le découvrirent. Pendant cinq années, d'énormes quantités de métaux furent extraites et inondèrent les marchés et les forges de Flannesse, et le clan de la Haute Forge de Citadelle devint incroyablement riche, car il possédait les principaux droits d'exploitation du site. Quand on n'eut plus aucun contact avec les mines d'Azak-Zil (voir ci-dessous), Zarak servit de base d'opérations pour récupérer ces mines, mais toutes ces tentatives échouèrent. On abandonna complètement Zarak en 526 AC.

Il n'y a aucune richesse à Zarak mais plusieurs indices liés aux événements des Fosses d'Azak-Zil et, surtout, le seul chemin permettant d'accéder à ces mines. La route secrète menant

à Azak-Zil est en fait un tunnel qui passe sous les collines, émerge au nord et continue vers les fosses.
Zarak sert de temps en temps de refuge à des nomades du Désert Étincelant ou à des tribus des collines, venues de Abbor-Alz. Ces deux groupes sont hostiles l'un envers l'autre et aucun n'apprécie les étrangers sur "son" domaine. Les nomades ne s'approchent pas à moins de 15 kilomètres d'Azak-Zil, qu'ils redoutent particulièrement.
Sources : GREYHAWK *Adventures*, pages 91-92; WGR3 *Rary the Traitor*, pages 29-30.

FOSSES D'AZAK-ZIL

(*Page 15*) Azak-Zil (" Cœur pur") est une grande mine naine des Abbor-Alz, installée autour d'un cratère de météore. Créée en 520 AC, on perdit contact avec elle cinq ans plus tard, sans en connaître la raison. Personne n'est jamais revenu de cet endroit, à l'exception d'une expédition conduite par un certain Pont Sandmorg, de Puysenar, qui réussit à apercevoir les "Fosses", au milieu des années 560. On dit qu'il y aurait là-bas d'énormes ressources minérales, mais le groupe de Sandmorg signala la présence de nombreuses goules particulièrement féroces dans la région. (Il y perdit presque la moitié de son expédition, à cause de ces morts-vivants et des tribus des collines.)
Pendant la journée, Azak-Zil est plongée dans le silence. Aucun animal ne vit à proximité. La nuit, l'endroit est infesté de goules et de blêmes, qui continuent l'extraction des minerais. Ce lieu est certainement le plus dangereux de tous les "donjons" des Abbor-Alz.
Sources : GREYHAWK *Adventures*, pages 91-92; WGR3 *Rary the Traitor*, pages 28.

RUINES DU MARAIS DES BRUMES

(*Page 16*) Dans le marais des Brumes, à un endroit choisi par le MJ, se trouvent deux petites collines entourées de roseaux, de mares et d'arbres recouverts de mousse. Ces collines semblent fermes, ce sont peut-être même des rochers recouverts de terre, contrairement au marais qui les entoure. Au sommet de la colline de l'ouest, la plus large, est creusé un petit bassin qui laisse s'écouler les eaux de pluie dans le marais. Une petite caverne s'ouvre sur son versant sud. On peut encore y voir les traces de campements d'explorateurs nains et humains; il est possible qu'on y ait laissé ou enterré des objets. La petite colline (7 mètres) est couverte de carcasses de carnivores des marais.
La moins large des deux collines est plus haute (12 mètres) et, à son sommet, se trouvent les ruines d'un château. Ses remparts et ses six tours sont effondrés et le toit d'un long bâtiment central s'est affaissé. Ce château a été construit par des nains. Naturellement, il y a des mines en dessous, mais les niveaux inférieurs sont inondés. La découverte et l'exploration de ces ruines permettraient de savoir ce qui est arrivé à un groupe de nains de Grisseuil qui a pénétré dans le marais des Brumes, il y a une dizaine d'années, suivant les indications d'une carte menant à un trésor magique.

LES ÎLES DE LA TERREUR

(*Page 16*) Selon la légende, les îles de la Terreur se trouvaient autrefois sur le Nyr Dyv, mais aucun document ne donne leurs coordonnées exactes, leur taille, leur nombre (généralement, on pense qu'il y en avait trois, mais certaines histoires parlent de sept îles) ou ne décrit leur population. On dit qu'elles sont tellement anciennes qu'elles étaient déjà connues avant l'arrivée des Œridiens. L'origine de leur nom est inconnue, mais elles ont toujours eu la réputation d'être magiques. On dit que le *Manuscrit des plans Infinis* a été créé là-bas, dans un lointain passé, ce qui aurait rendu ces îles célèbres dans les légendes.
Plusieurs cartes découvertes dans d'anciennes ruines ou bibliothèques localisent ces îles et donnent quelques détails à leur sujet, mais personne n'a jamais réussi à les déchiffrer correctement. La carte de ce livret en est un exemple, mais il en existe d'autres et leurs copies dans de nombreuses collections privées. Cette carte est conservée dans une salle spéciale de la Grande Bibliothèque de Faucongris et seules deux ou trois personnes connaissent son existence. On a pu déterminer, grâce à la magie de divination, qu'elle avait plus de neuf cents ans. On ne sait rien de celui qui l'a tracée. Elle semble montrer un Nyr Dyv plus petit, presque dépourvu d'eau, avec l'île d'Admundfort beaucoup plus grande qu'elle ne l'est en vérité. Deux îles qui n'existent pas se trouvent au sud-est de l'île aux Scrags. La terre située à l'est de la Sélitane, où se trouve Faucongris, est un marais.
Les îles de la Terreur sont indiquées par une main. Elles semblent avoir un lien avec la région est des Cairannes, juste au nord du duché d'Urnst. Au-dessus de la main apparaît l'emblème de Tzunk (une sorte de disque), le Haut Prêtre-Mage des légendes, qui, dit-on, a utilisé le *Manuscrit des Plans Infinis* pour conquérir les royaumes voisins et même d'autres plans. Il semble qu'il y ait une sorte de phare ou une tour sur la plus petite des îles. Un énorme poisson ou un monstre marin est représenté en train de nager dans le lac. Une main, en bas, à gauche de la carte, semble indiquer la direction de la migration suelloise, de la vallée du Sheldomar vers le sud-ouest. Un œil avec une pupille de chat est dessiné au nord du Nyr Dyv, à un endroit que certains pensent être la région sur laquelle a régné l'archiliche Vecna. Le langage utilisé pour les inscriptions est inconnu et ne peut être traduit, même avec l'aide de la magie. Il peut manquer une partie du texte, la carte étant terriblement fragile et amputée de certains morceaux.
S'ils en avaient connaissance, de nombreux érudits qualifieraient cette carte de faux, puisqu'on pense que les îles de la Terreur ont disparu bien avant l'apparition des Suellois et Vecna avait déjà été renversée. D'autres s'inquiéteraient, car on dit dans certaines vieilles légendes que Vecna aurait régné à partir d'une île du Nyr Dyv ou qu'elle entretenait une étroite relation avec cette région (soit à l'endroit où se trouvait la Pavoisie, soit où s'étendent le duché d'Urnst et le Désert Étincelant).
Il existe une copie de cette carte, réalisée par un scribe, mais elle fut vendue accidentellement, avec d'autres papiers, à un elfe nommé (si les rumeurs sont vraies) Keldreth Scaramanthelon qui ne semble pas être originaire du centre de Flannesse. Il est fort peu probable que Keldreth sache qu'il possède une copie de la carte. Un grand nombre de chasseurs de trésors et de forces maléfiques tueraient pour mettre la main dessus.

PUYSENAR

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

N

vers Camp Adalrorn
Mur de la ville (pierre)
Mur de la ville (palissade)
Château du Baron
Chasseurs de Têtes de Puysenar
Propriété du Baron
Rue du marché
Quartier Général de la Milice
vers Zulern
vers Château Mastryne

LE HAVRE

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

N

vers Pelgaryn
Porte du Nord
Fort des Marins
Quartier de l'Homme Libre
Porte de la Milice
Quartier de la Marine
Grand Quai
Baie des Moutons
La Longue Avenue
Porte de la Baie
Bas Quartier
Quartier des Docks
Place du Marché
Porte Noire
Porte du Sud
Plaine des Tueurs d'Orques (589 AC)
vers Caentona

Nyv Dyv
(Baie Centrale)

ORMEVILLE

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres
⊙ = Maison de petites-gens

Petite Île

N

Grande Île

Champs de l'Ouest

Rivière d'Emeraude

Rivière Orientale

Champs de l'Est

Grande Route

vers la ville franche
de Faucongris

Pont
Blanc

La Longue piste

SAM

vers Le Gué

Route des Berges

Le Grand Rempart

District Nord

District Commercial

Les Grandes Grues

vers Orz

ÂPREBAIE

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres
⊛ = Statue Géante

N

District des Docks

Entrepôts

Âprebaie

District
des Pêcheurs

Baie
des Moutons

SAM

LA FORTERESSE DE
GRISSEUIL

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

N

vers les Marais des Brumes

Lac de Grisseuil

Marche des Nains

Enclos

Tour de Gué

Palissade de bois

Cour Pavée

Porte de Pierre (vers les souterrains)

Remparts de Grisseuil

SAM

N

Grand Fossé

Pont de Fer

Château de Karakast

Tour de Darin

LA FORTERESSE DE
KARAKAST

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

SAM

Mines du Lac Diamant

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

vers Ormeville et Faucongris

vers le Duché d'Urnst

Village du Lac Diamant

Pontons des Minerais

Lac Diamant

N

vers la rivière Ery

SAM

Environs de Grossettgrottell

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

vers le Fort de Pierre

Blorni

Trig

Grossettgrottel

Sornen

Gruner

Sujin

Svirwald

N

Mjacklin

vers le Pont de Pierre

SAM

vers Le Havre

Zone d'antimagie (diamètre d'environ 600 mètres)

N

Baie des Moutons

Lac de Cæntona

RUINES DE CÆNTONA

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

vers Phax

vers Cæntona

PHAX

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

= Campement humanoïde

= Chaumières dévastées

Crique du Goulet

Baie des Moutons

La Grande Pique

N

Anse Sud

L'Île de l'Arbre

vers Vilemur et Elredd

vers Dyves

Forêt noueuse

La Roue de Skorane

RUINES DE

SKORANE

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Chaumières dévastées

Étang

N

SAM

vers le Manoir de Clospuiseau

RUINES DE

CANRYELL

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

= Chaumières dévastées

Collines de Kron/Forêt noueuse

N

Campement humanoïde

Vieux puit de Canryell

Tour

Tour en ruine

vers la Côte Sauvage

SAM

Les Grands Tertres

Cairannes

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

= Énorme Tertre

= Énorme Statue

= Entrée de la Crypte

SAM

Ruines de la Vallée de Janaquil

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Rivière de la Haute Neen

= Tour

SAM

Direction habituelle du vent

Désert Étincelant

Pic de la Dague

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

SAM

Ruines du Temple de Sombrepont

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Désert Étincelant

SAM

Ruines d' Ogremurs

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Monolithe

Arche de Pierre

Abbor-Alz

SAM

Ruines du Vallon des Lamias

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

SAM

Ruines de Zarak

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Campement nomade

Fausse Piste

vers la Baie des Moutons

N

SAM

Fosses d'Azak-Zil

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

Plateau

vers Zarak

Cratère

N

Lac salé empoisonné

SAM

RUINES DU

MARAIS DES BRUMES

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

N

SAM

LES ÎLES DE LA TERREUR

Échelle : 1 centimètre = 100 mètres

SAM